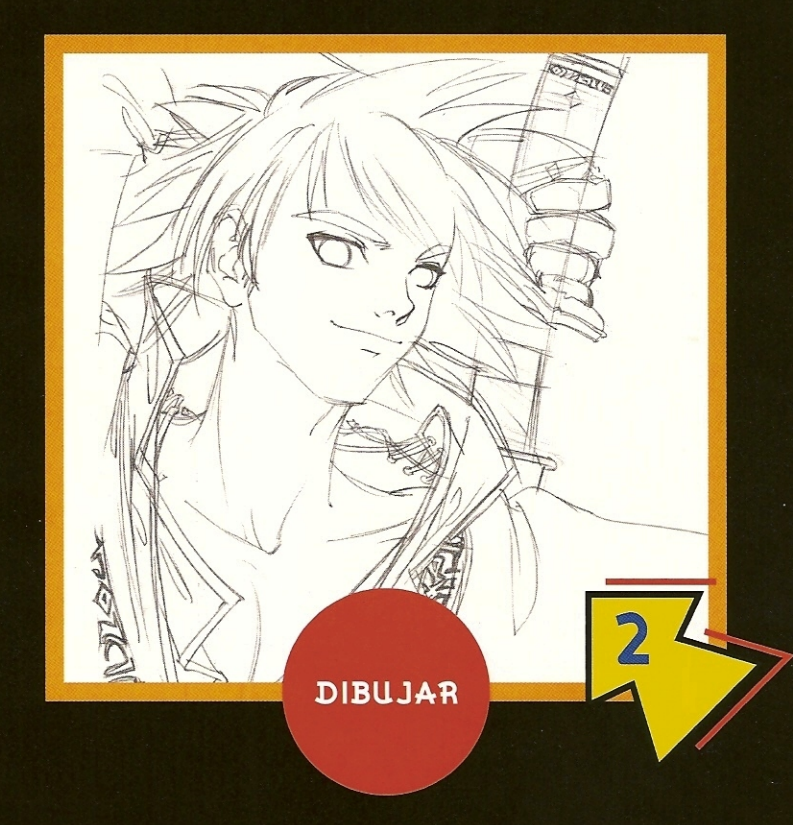
Curso de dibujo MANGA











SECCIONES DEL CURSO









DIBUJO

Aprende a dibujar personajes y objetos en los estilos característicos del manga.

NARRATIVA

Crea tu propia historia, desde el guión hasta las viñetas.

TÉCNICA

Los secretos de todos los procesos, desde el lápiz hasta el color.

CULTURA

Conoce todo lo relacionado con el mundo del manga.

Y ADEMÁS...



Láminas de Ejercicios prácticos



Manga Cards coleccionables




CURSO
Curso de dibujo
MANGA
SALVAT
AKIRA TORIYAMA
UNA HISTORIA DE LUCHA
LO QUE NO ES DRAGON BALL
Soluciones prácticas para resolver todas las dificultades

DE DIBUJO MANGA

UN CURSO COMPLETO PARA APRENDER A DIBUJAR MANGA, DESDE LOS CONCEPTOS BÁSICOS A LOS ASPECTOS MÁS AVANZADOS

Un método innovador que te permitirá, sin necesidad de conocimientos previos, practicar ejercicios divertidos y aplicar los resultados desde el primer día.

Una obra imprescindible para mejorar y consolidar tu técnica que te desvelará todos los secretos de los grandes maestros japoneses.

4 secciones para conocer todos los aspectos del manga

Curso de dibujo MANGA

- **Dibujarás** a tus héroes favoritos
- **Aprenderás** a tu propio ritmo, con diferentes niveles didácticos y de dificultad
- **Descubrirás** tus habilidades como dibujante manga
- **Conocerás** las técnicas de los grandes maestros japoneses
- **Practicarás** con entretenidas Láminas de Ejercicios
- **Coleccionarás** las Manga Cards para crear infinidad de personajes y escenas

DIBUJO

CÓMO APRENDER A DIBUJAR Y CÓMO UTILIZAR LOS DIFERENTES ESTILOS PARA LA CREACIÓN DE MANGAS

En esta sección aprenderás desde las **nociones básicas de dibujo** hasta las **técnicas más avanzadas**, aplicadas a la creación de tus personajes e historias.

Descubrirás cómo dibujar **personajes**, **objetos** y **escenas** en los estilos característicos del manga: shojo, shonen, seinen, yon koma...

Desde los primeros trazos a las creaciones más complejas

003

2

EN MOVIMIENTO

Hallar el eje vertical es sólo el primer paso para estudiar la estructura de la figura a partir de sus bloques. Sin embargo, todo el proceso empieza con esta línea fundamental. También cuando se construye una figura en movimiento.

• El esquema de bloques siempre tiene los mismos elementos.

Los bloques se ven en perspectiva.

• Incluso una pose más extrema, en que la figura no está en equilibrio, puede resumirse fácilmente en unas pocas líneas. Hay que acostumbrarse a hacer siempre la estructura antes de definir la figura.

La figura se "caería", ya que el eje vertical no llega al suelo. Pero un movimiento se puede abreviar en una sóla imagen dinámica.

Las articulaciones tienen "límites" de extensión y de flexión que hay que respetar.

ESTRUCTURA DE LA FIGURA

DURACION	OPTATIVA
DIFICULTAD	BÁSICA
MATERIALES	REVISTAS, ROTULADOR

Hay un sencillo recurso que permite acostumbrarse a ver cómo funciona la estructura de la figura y sus bloques, y que se puede repetir tantas veces como se desee.
Se trata de conseguir revistas o diarios deportivos –está claro que no hace falta que sean actuales– o cualquier otra publicación que incluya fotografías de cuerpo entero, coger un rotulador... y repetir los pasos de construcción de bloques sobre las ilustraciones una y otra vez, sobre la mayor variedad de ejemplos posibles.
Este ejercicio permite estudiar fácilmente los límites del cuerpo, acostumbrarse a reconocer la figura humana y entender cómo funciona.

MUSCLEMAG

Curso de dibujo MANGA — DIBUJO — ANATOMIA HUMANA

EJE VERTICAL

LA REDUCCIÓN A BLOQUES

Traza una línea que empiece en la parte alta de la cabeza, siga la columna vert... y termine a la altura de los pies. Esa línea es el eje vertical de la figura, que determina... posible variación de la postura y la colocación de todos los elementos.

En una figura frontal, es fácil saber dónde colocar el eje, ya que parte la figura por la mitad, es decir, coincide con el eje de simetría. La línea sigue el movimiento de la figura y, en este caso, no hay reglas básicas.

• A partir de... se puede... figura en un... ques. El torso... do, el abdomen... y los brazos... líneas y círculos.

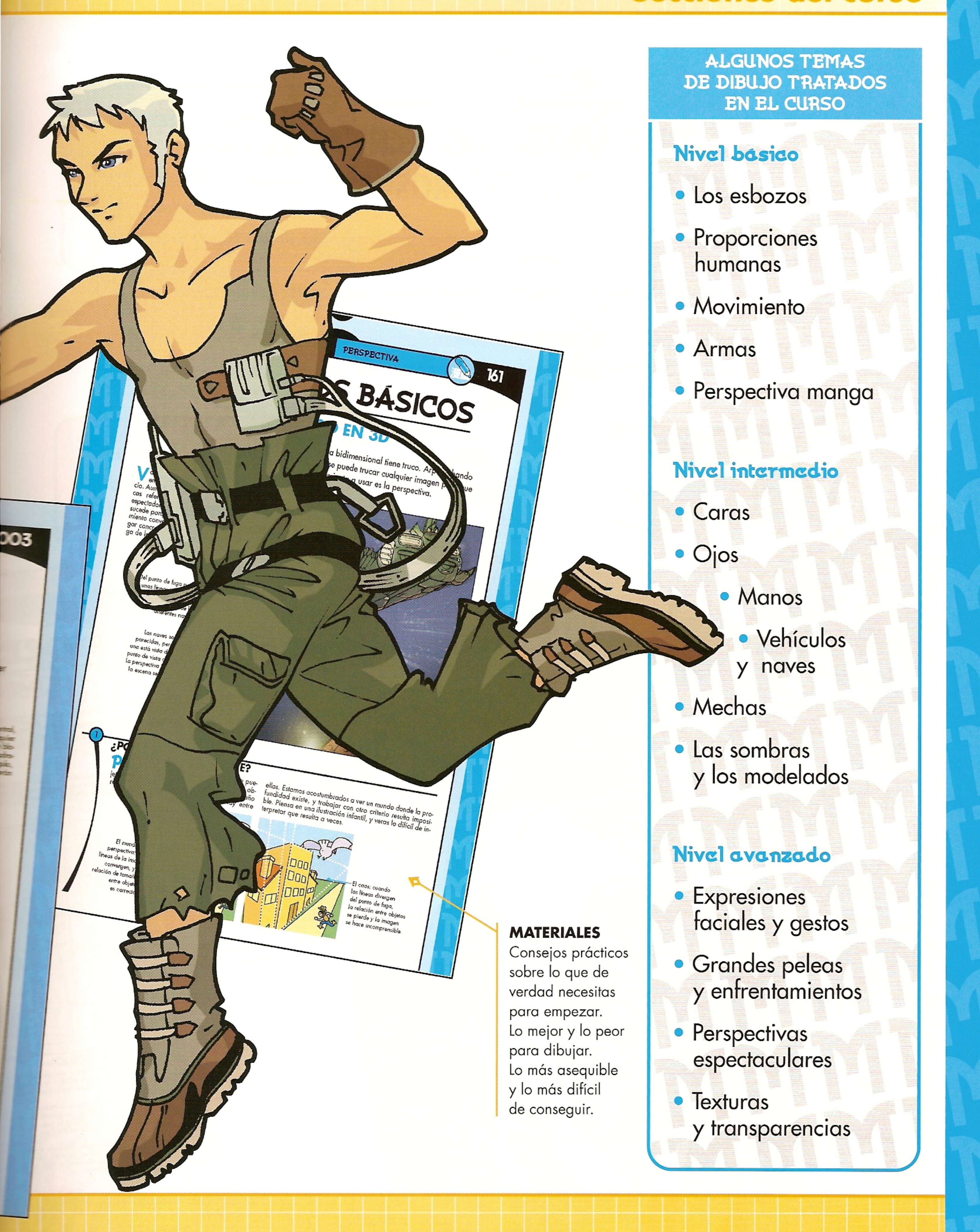
Punto de articulación a mitad de la línea

• Como el proceso se puede llevar a cabo al revés, y dibujar un esquema es mucho más fácil que reproducir toda la figura, siempre sabrás cómo debe ser una posición –y si funciona– con sólo unas pocas líneas.

¡ESO ES FÁCIL!

...mina a la altura de los pies, no importa dónde estén situados estos. Lo normal es que coincida con la línea de equilibrio.

Cómo dominar las formas y las perspectivas del manga



MATERIALES
Consejos prácticos sobre lo que de verdad necesitas para empezar. Lo mejor y lo peor para dibujar. Lo más asequible y lo más difícil de conseguir.

ALGUNOS TEMAS DE DIBUJO TRATADOS EN EL CURSO

Nivel básico

- Los esbozos
- Proporciones humanas
- Movimiento
- Armas
- Perspectiva manga

Nivel intermedio

- Caras
- Ojos
- Manos
- Vehículos y naves
- Mechas
- Las sombras y los modelados

Nivel avanzado

- Expresiones faciales y gestos
- Grandes peleas y enfrentamientos
- Perspectivas espectaculares
- Texturas y transparencias



TÉCNICA

CÓMO APLICAR LAS TÉCNICAS DE LOS GRANDES MAESTROS JAPONESES

Los secretos de todos los procesos, desde la aplicación de los lápices hasta los acabados.

En esta sección conocerás las **técnicas específicas del manga**, y todo lo que diferencia este tipo de cómic de los otros estilos.

Los secretos de los grandes creadores manga

Cómo dominar las técnicas y adquirir todos los conocimientos teóricos y prácticos



Curso de dibujo MANGA

TÉCNICA MATERIALES

LA MESA DE DIBUJO

EL LUGAR DE TRABAJO

Dibujar manga es como cualquier otra afición. Para empezar, no hacen falta demasiados medios, pero si se convierte en algo más serio, entonces hay que conocer las reglas, intentar disponer del material adecuado y poner los medios que faciliten a la vez trabajo y diversión.

La zona de trabajo debe reunir algunas condiciones básicas, como disponer de una buena iluminación, ofrecer cierta comodidad, estar lo bastante aislada de fuentes de paso y zonas de ruido para permitir concentrarse, etc. ¿Qué objetos se encuentran en el lugar de trabajo del dibujante? El mínimo imprescindible, aunque no siempre sea posible.

TÉCNICA MATERIALES 031

... DE TRABAJO

... TODO EN EL MANGA

... saber dibujar, sino conocer todos los procesos que ... De la mente del creador a la página finalizada, ¿cuántos ... personas participan en la creación de un manga?

... casos –esta es la que requiere saber dibujar– y acabados finales –donde lo que cuenta es la técnica. Cada uno de los procesos tiene sus propios puntos de partida y dificultades.

CONSEJO MAESTRO
Conoce la opinión de los especialistas y aprovecha la experiencia de los profesionales que se han enfrentado a los mismos problemas.

ALGUNOS TEMAS DE TÉCNICA TRATADOS EN EL CURSO

Nivel básico

- La mesa de trabajo
- Colocación de tramas
- Boceto a lápiz
- Entintado básico
- La mesa de calco

Nivel intermedio

- Solapación de tramas
- Acuarela
- Crear una doble página
- Texturas metálicas
- Uso de cinéticas para énfasis

Nivel avanzado

- Diseño de cubierta
- Rotulación por ordenador
- Escáner de originales
- Fondos inorgánicos
- Pintura sobre acetato



NARRATIVA

CREA TUS PROPIAS HISTORIAS, DESDE LA IDEA INICIAL A LA ESTRUCTURACIÓN DE LAS PÁGINAS

Todo lo que necesitas saber para convertir tus ideas en **historias manga**.

Aprende a **crear la personalidad de tus nuevos héroes** y a diseñar sus características físicas.

Descubre **cómo definir los ambientes** y cómo colocar en ellos a tus personajes.

Desde el guión hasta las viñetas

¡CUIDADO!
¡Fuera problemas! Hay errores que todo el mundo comete al menos una vez y que se pueden evitar con una simple advertencia previa.



MANGA NARRATIVA EL GUION 001

LA IDEA

EL PRINCIPIO DE TODO

Tanto si se trata de una tira como si es una saga épica con centenares de páginas, el primer momento de la creación de una historia es la idea. De la idea se pasará al argumento, de éste al guión y al dibujo y, al final del proceso, se terminará un manga completo.

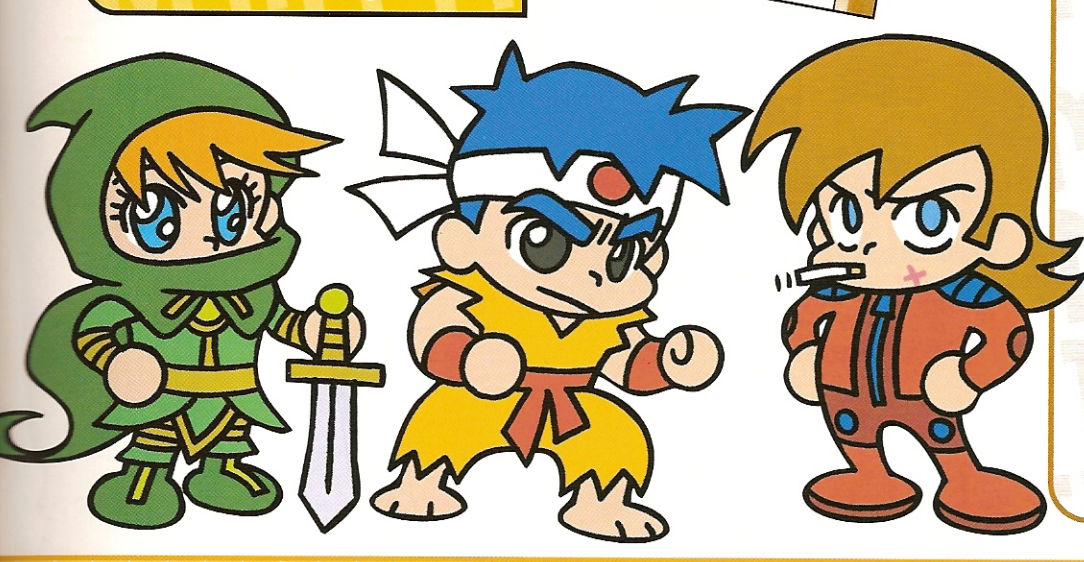
NARRATIVA LENGUAJE GRÁFICO 024

ELEMENTOS

...É COMPONE UNA PÁGINA?

...DE TEXTO

Define y crea a tus propios personajes



ALGUNOS TEMAS DE NARRATIVA TRATADOS EN EL CURSO

Nivel básico

- La idea
- Planos narrativos
- Elementos de la página
- Clases de viñetas
- Diseño de personajes

Nivel intermedio

- Estructura de una página
- Composición shojo
- Encaje de viñetas
- Uso de la elipsis
- Recursos e iconos gráficos

Nivel avanzado

- Estructuras rompedoras
- Plano y contraplano
- *Flashback* y *flash forward*
- Crear una historia corta
- Guión técnico

CULTURA

TODOS LOS SECRETOS QUE RODEAN AL MUNDO MANGA, DESDE LAS BIOGRAFÍAS DE LOS GRANDES CREADORES HASTA LOS PRODUCTOS QUE SE COMERCIALIZAN EN LAS TIENDAS DE JAPÓN

Una **detallada historia de la evolución del manga**, con un repaso exhaustivo a los diferentes estilos que componen este tipo de cómic.

Acércate al mundo manga en todos sus detalles

CULTURA | MUNDO MANGA

MANGA, CÓMIC JAPONÉS

UN ESTILO INCONFUNDIBLE

Manga significa simplemente historieta, o cómic. Si en Japón se usa esta palabra para referirse a toda clase de cómic, en otros países ha pasado a describir sólo la producción japonesa, o simplemente el estilo propio de los mismos, no importa dónde se encuentre.

1 **EUROPA**

El cómic franco-belga es el dominante en el mercado europeo, y ofrece un amplio repertorio de temáticas y estilos. Otros países, como Italia, tienen también una importante producción propia, mientras que Alemania o España son, sobre todo, importadores de cómic de otros países.

Our Hero © 2001 Humberto Ramos & Brian Augustyn

Wolverine © 2002 Marvel Characters, Inc.

3 **JAPÓN**

El mercado japonés es el más grande del mundo, por lo que no es de extrañar que su propuesta de temas y estilos sea también la más variada. Toda clase de publicaciones, géneros y propuestas hacen del manga un fenómeno comparable al literario, siempre dentro de las claves propias de esta clase de cómic.

CULTURA | MUNDO MANGA | 026

AKIRA TORIYAMA

UNA HISTORIA DE LUCHA

Nacido en 1955 en la prefectura de Aichi, Akira Toriyama se deccidió por el manga tras probar suerte en el mundo de la publicidad. Autor dotado de un sentido del humor propio, capaz de crear obtas de variedad de registros, es una celebridad nacional.

Akira Toriyama es de los pocos autores japoneses que puede presumir de que su nombre se conozca en medio mundo. Es decir, quizá no el suyo, pero en pocos rincones no se reconoce a Son Goku y a sus compañeros. Dibujante profesional desde 1978, Akira Toriyama puede presumir de haber teido dos grandes éxitos, con dos series de corte muy diferente: *Doctor Slump* y *Dragon Ball*.

Dr. Slump, que empezó a publicarse en 1979, narra las aventuras humorísticas de la pequeña robot Arale Norimaki. En su momento, batió records de velocidad en su adaptación al anime y la serie ha sido emitida en muchos países. La segunda es, por supuesto, *Dragon Ball*, que convirtió a Toriyama en uno de los dibujantes más famosos de todo el mundo pero cuyas exigencias de producción también fueron causa de su actual semi-retiro profesional.

Son Goku se dispone a lanzar su ataque kamehameha, una imagen de impacto.

Dragon Ball © 1995 Bird Studio · Shueisha Inc.

Caricatura de Akira Toriyama publicada en *Kajika*.

1 **LO QUE NO ES DRAGON BALL**

La producción de Akira Toriayama no es precisamente extensa. Sólo dos series largas, Dr.Slump (18 tomos) y Dragon Ball (42 tomos), y apenas media docena de tomos: los tres del Marusaku gekijou (que recogen sus historias cortas), y Cowa!, Kajika y Sand Land. Sin embargo, Toriyama mantiene una carrera paralela como diseñador de personajes para videojuegos y sigue involucrado en otra clase de proyectos.

Dr. Slump es la serie que catapultó a Akira Toriyama a la fama

Cowa, un trabajo más infantil publicado en parte a todo color.

SandLand, una aventura a tomo único, refleja el nuevo estilo de Toriyama.

© 1983 Akira Toriyama

© 1980 Bird Studio · Shueisha Inc.

© 1998 Bird Studio · Shueisha Inc.

© 1989 Bird Studio · Shueisha Inc.

© 2000 Bird Studio · Shueisha Inc.

SABÍAS QUE...

Te ofrecemos datos útiles, interesantes, prácticos, curiosos... Todo el lenguaje del manga, con los detalles más sorprendentes y desconocidos.



ALGUNOS TEMAS DE CULTURA TRATADOS EN EL CURSO

Los grandes maestros

- Akira Toriyama
- Gosho Aoyama
- Masakazu Katsura
- Clamp
- Katsuhiro Otomo
- Ryoichi Ikegami

Los mejores mangas

- *Dragon Ball*
- *Neon Genesis Evangelion*
- *La espada del inmortal*
- *Marmalade Boy*
- *Adolf*
- *Slam Dunk*

Los principales estilos

- Shonen
- Shojo
- Seinen
- Yon koma
- Yaoi
- Bishojo

LÁMINAS DE EJERCICIOS

CADA NUEVA LECCIÓN DE DIBUJO, TÉCNICA O NARRATIVA TE PROPONDRÁ UN EJERCICIO PRÁCTICO

Podrás realizar los ejercicios siguiendo las **instrucciones paso a paso** que se especifican en el reverso de las fichas.

Además, podrás realizar algunas de estas prácticas en las **Láminas de Ejercicios** que acompañan cada entrega del curso.

Estas Láminas te ayudarán a realizar el ejercicio con mayor rigor y eficacia, facilitándote el trabajo para que puedas **obtener resultados desde el primer momento**.

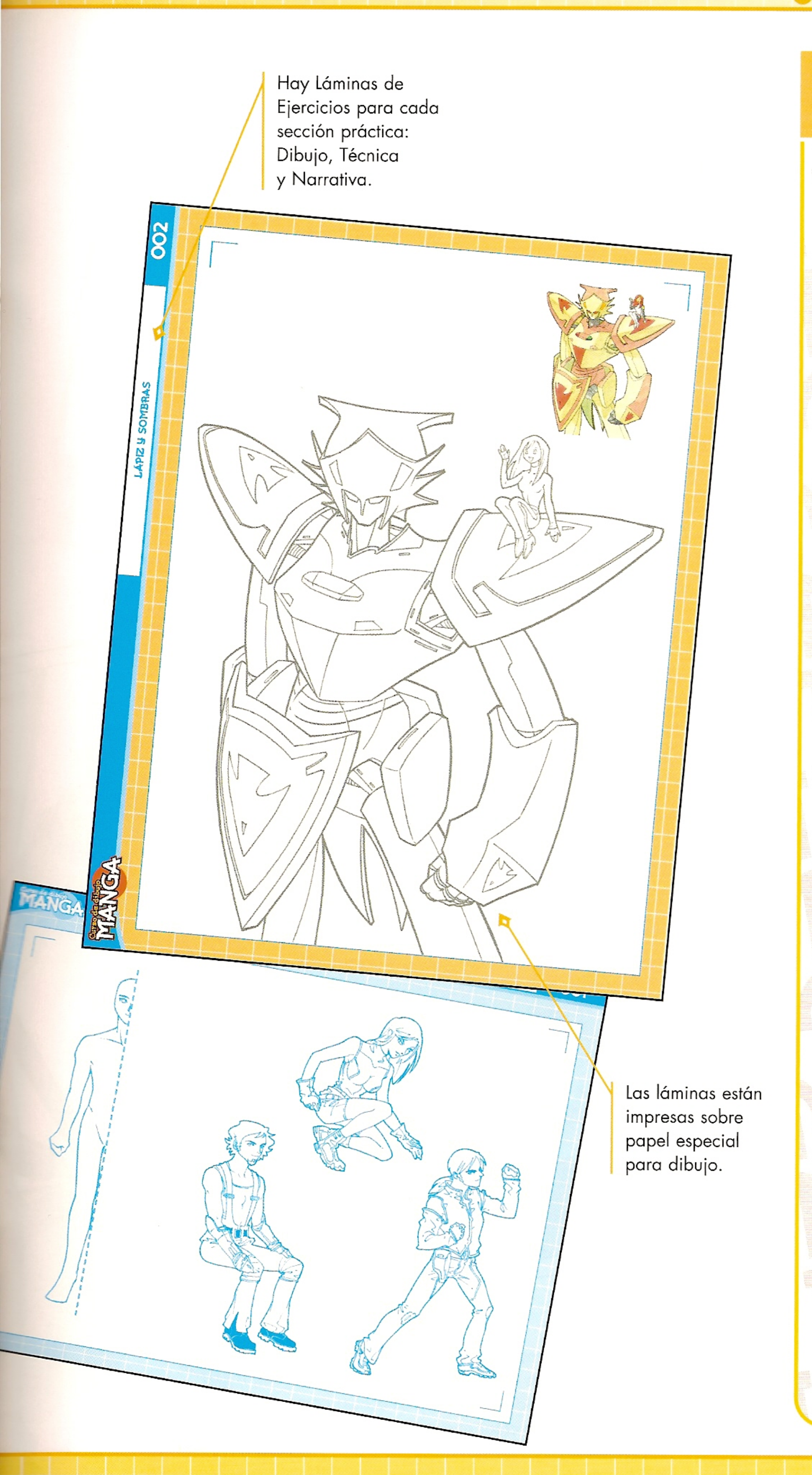
Cada ejercicio tiene un nivel de dificultad y un tiempo de realización.

Sigue las instrucciones del reverso de las fichas para realizar el ejercicio en la Lámina.

TRUCO
Recursos y atajos que te ayudarán a hacer más sencillos los procesos, ahorrar tiempo y conseguir mejores resultados con tu esfuerzo.

¿Cómo funcionan?

Hay Láminas de Ejercicios para cada sección práctica: Dibujo, Técnica y Narrativa.



Las láminas están impresas sobre papel especial para dibujo.

LÁMINAS DE EJERCICIOS INCLUIDAS EN EL CURSO

Nivel básico

- Proporción de la figura humana
- Lápiz y sombras
- Color plano con rotulador
- Guión básico
- Uso del pincel

Nivel intermedio

- Composición en dos planos
- Práctica con la plumilla
- Errores de encaje
- Chicas bishojo
- Shojo contra shonen

Nivel avanzado

- Composición de página
- Movimiento rápido
- Narrativa en varias páginas
- Orden de diálogos
- Texturas orgánicas



MANGA CARDS

EN CADA ENTREGA DEL CURSO ENCONTRARÁS 4 MANGA CARDS ORDENADAS EN 10 CATEGORÍAS TEMÁTICAS DIFERENTES

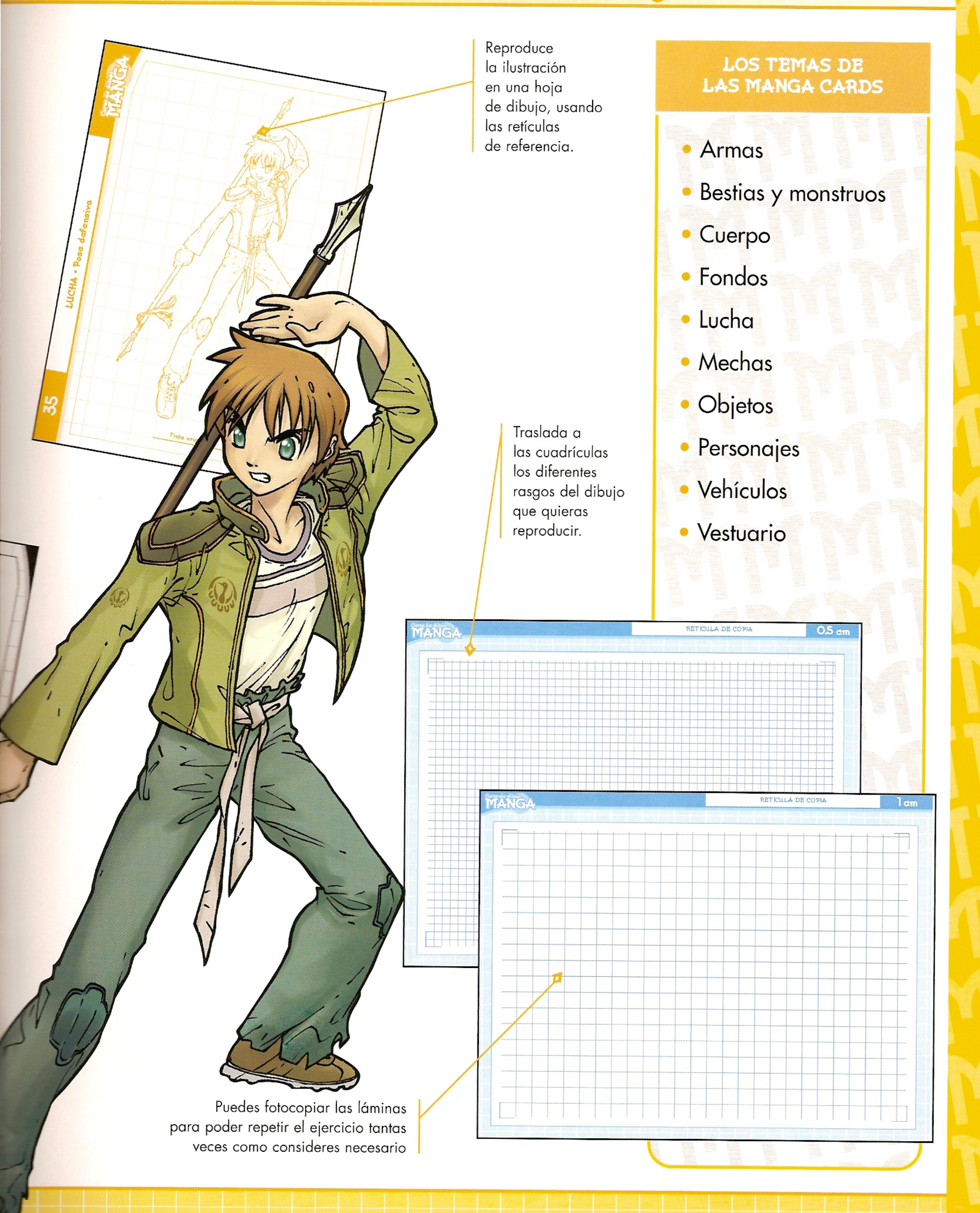
Además de permitirte reunir **tu propia colección de imágenes manga**, las Manga Cards tienen un valor práctico imprescindible para avanzar en tus conocimientos sobre manga.

Puedes usar la **cuadrícula del reverso** para trasladar cada ilustración a una hoja a parte, modificando todos los elementos que creas oportuno.

Con las Manga Cards podrás dibujar fácilmente a tus personajes favoritos.

En cada Manga Card se especifica la categoría temática a la que pertenece y su número, para un archivo adecuado.

Combina diferentes ilustraciones propuestas en las Manga Cards e introdúcelas en tus propias obras para crear nuevas historias.



Reproduce la ilustración en una hoja de dibujo, usando las retículas de referencia.

Traslada a las cuadrículas los diferentes rasgos del dibujo que quieras reproducir.

Puedes fotocopiar las láminas para poder repetir el ejercicio tantas veces como consideres necesario

LOS TEMAS DE LAS MANGA CARDS

- Armas
- Bestias y monstruos
- Cuerpo
- Fondos
- Lucha
- Mechas
- Objetos
- Personajes
- Vehículos
- Vestuario





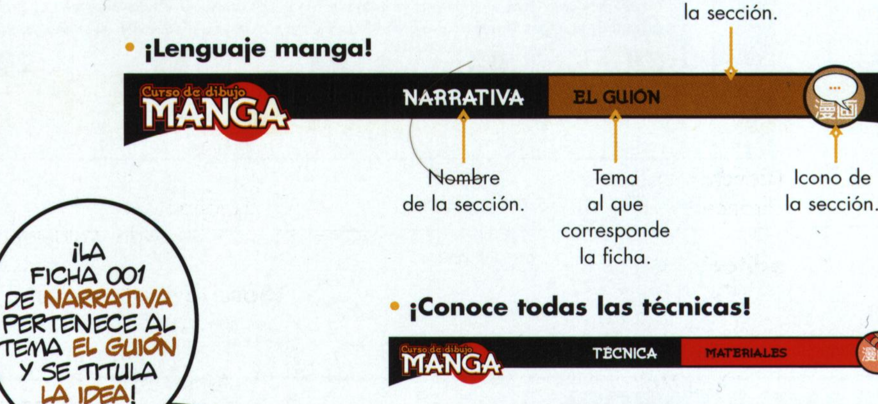
PRESENTACIÓN

¿CÓMO FUNCIONA LA OBRA?

¡Bienvenidos a *Curso de dibujo manga*! ¿Estás dispuesto a descubrir todos los secretos del mundo del manga, el estilo más moderno del momento? Los mejores autores, todas las técnicas y un completo curso de dibujo están a tu alcance. ¡Crea tu propia historia!

Curso de dibujo manga presenta cuatro secciones, Narrativa, Técnica, Cultura y Dibujo. Cada una de estas secciones desarrolla varios temas, y a cada tema se dedica un número determinado de fichas, cada una con sus características propias.

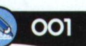
- **¡Lenguaje manga!**





- **¡Conoce todas las técnicas!**

Curso de dibujo MANGA | TÉCNICA | MATERIALES | 001



- **¡El trabajo de los maestros!**

Curso de dibujo MANGA | CULTURA | MUNDO MANGA | 001

- **¡Aprende a dibujar!**

Curso de dibujo MANGA | DIBUJO | BÁSICO | 001

1

ZONA TEÓRICA

Las partes de las fichas con fondo blanco contienen la exposición teórica de los diferentes contenidos de cada tema. Hay ejemplos, explicaciones del paso a paso de cada proceso y demostraciones, además de cuadros que ofrecen datos auxiliares.



SABÍAS QUE...

Te ofrecemos datos útiles, interesantes, prácticos, curiosos, auxiliares... Los detalles más sorprendentes y desconocidos del mundo del manga.



CONSEJO MAESTRO

La opinión de los especialistas. Aprovecha la experiencia de los profesionales, que han tenido que superar los problemas antes que tú.



MATERIAL

Lo que de verdad necesitas y lo que no te hace falta, lo mejor y lo peor, lo más accesible y lo más difícil de conseguir.



TRUCO

Recursos y atajos te ayudarán a hacer más sencillo un proceso difícil, a ahorrar tiempo y a conseguir mejores resultados con tu esfuerzo.



¡CUIDADO!

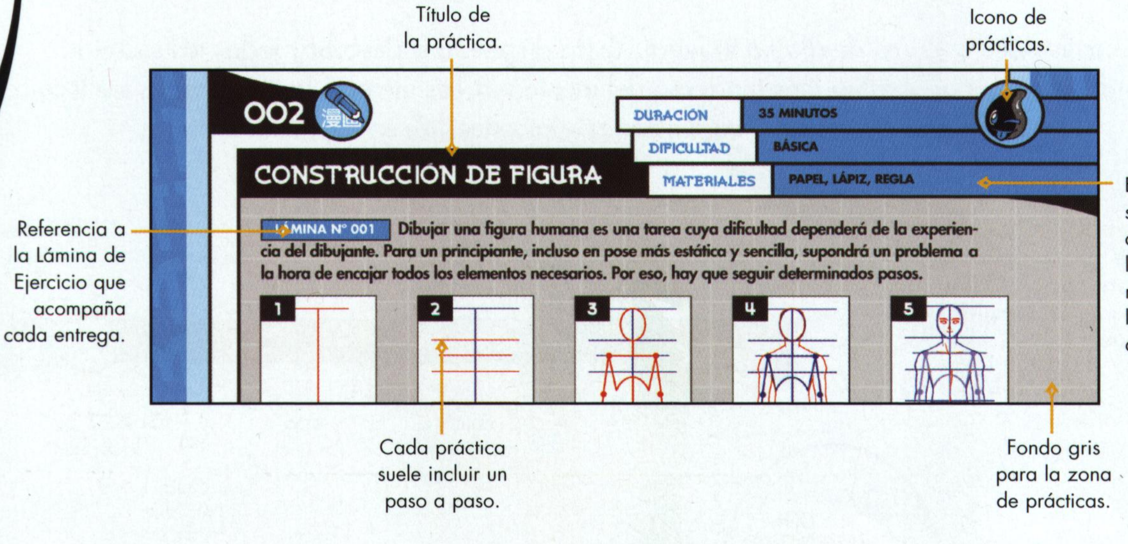
¡Fuera problemas! Hay errores que todo el mundo comete al menos una vez, y que se pueden evitar con una advertencia previa.

2 LÁMINAS DE EJERCICIOS

Las zonas con fondo gris de las fichas corresponden a las prácticas. Para realizar alguno de los ejercicios propuestos te harán falta las **Láminas de Ejercicios** que se incluyen en cada entrega. En cada explicación se indica el material necesario y el nivel de dificultad. Algunas prácticas requieren material específico, mientras que otras se pueden realizar sin nada más que un poco de ingenio. Cada práctica incluye explicaciones paso a paso, que conviene repasar antes de iniciarlas para conseguir el mejor resultado posible en cada ejercicio.

Título de la práctica.

Icono de prácticas.



Referencia a la Lámina de Ejercicio que acompaña cada entrega.

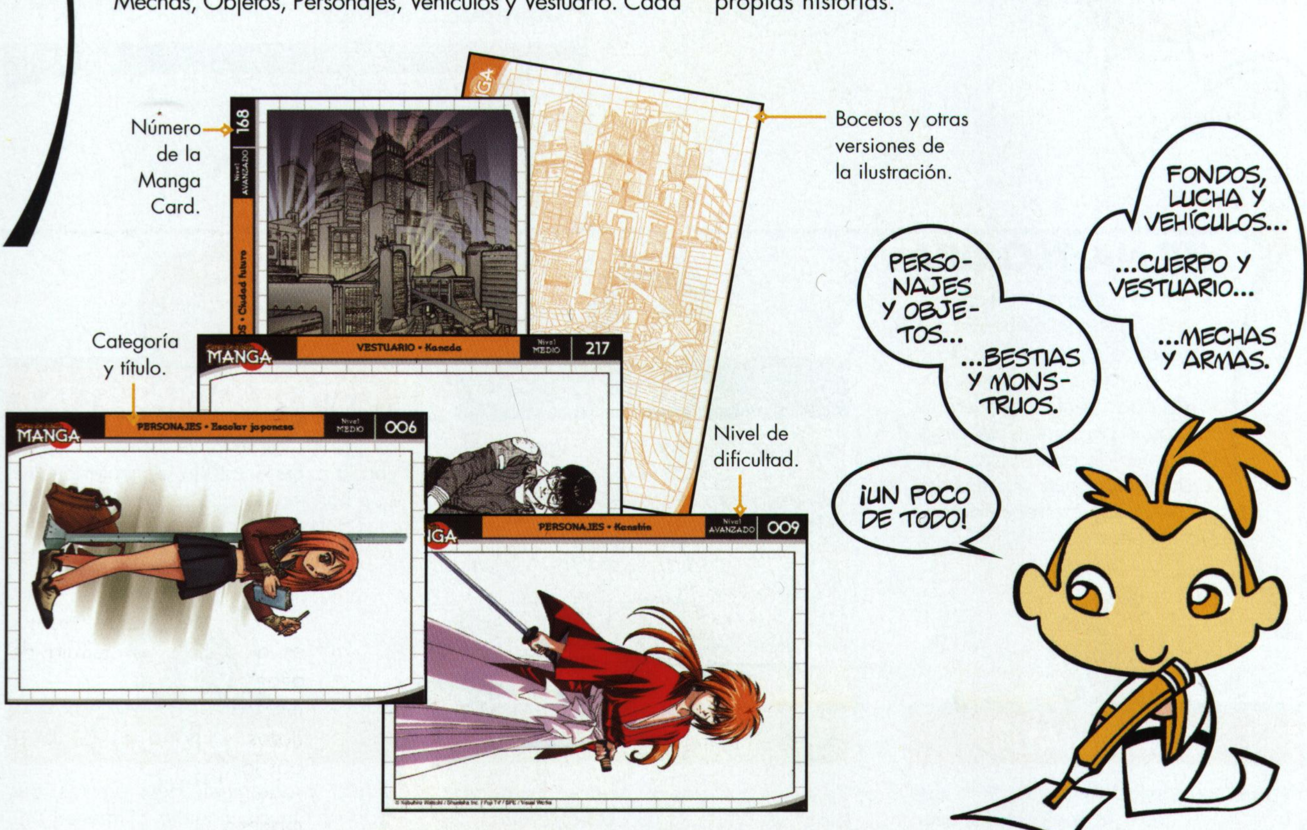
En cada práctica se indica el nivel de dificultad, los materiales necesarios y la duración aproximada.

Cada práctica suele incluir un paso a paso.

Fondo gris para la zona de prácticas.

3 ¡MANGA CARDS!

Reúne tu propia colección de imágenes manga. Las Manga Cards se agrupan en 10 categorías diferentes: Armas, Bestias y Monstruos, Cuerpo, Fondos, Lucha, Mechas, Objetos, Personajes, Vehículos y Vestuario. Cada una de las categorías ofrece docenas de imágenes diferentes, componiendo un amplio repertorio de referencia que puedes usar como base e inspiración para crear tus propias historias.



Número de la Manga Card.

Bocetos y otras versiones de la ilustración.

Categoría y título.

Nivel de dificultad.



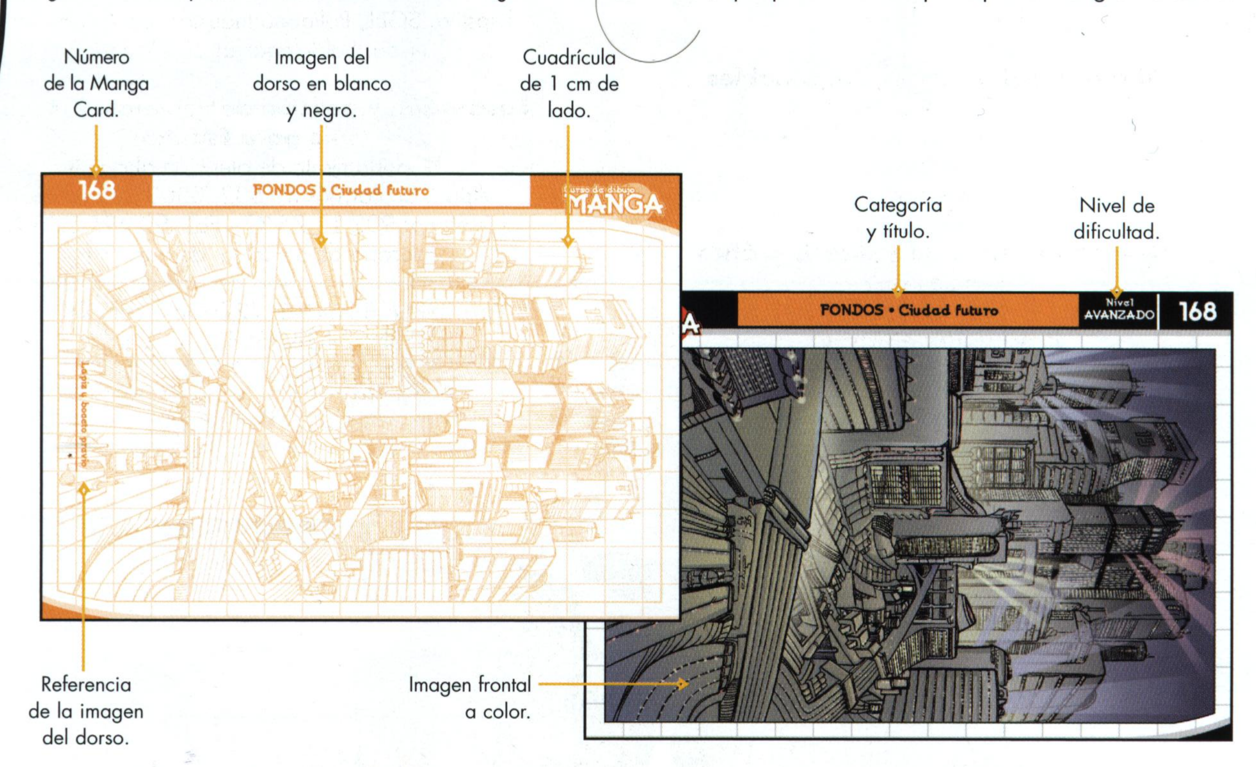
PRESENTACIÓN

¿CÓMO FUNCIONAN LAS MANGA CARDS?

Cada entrega de *Curso de dibujo manga* incluye cuatro Manga Cards, que te permitirán reunir una colección exclusiva de imágenes manga, pero que también tienen un valor práctico añadido que las hace imprescindibles.

1 ARCHIVO DE REFERENCIA

Todos los dibujantes trabajan con referencias. Como el manga incluye géneros muy diversos, en el transcurso de una historia pueden aparecer toda clase de situaciones. ¿Cómo ambientar una escena en un hospital? ¿Cómo es el plano frontal de una mano? ¿Qué moto llevaría un personaje concreto? Además, un dibujante siempre necesita ideas para sus historias: personajes, objetos, poses... Para ello, es muy útil disponer de una colección de imágenes de referencia como las Manga Cards, que pueden ser el principio de un gran archivo.



2 TEMAS









Las Manga Cards se ordenan en 10 categorías o temas diferentes para que resulte fácil localizarlas: Armas, Bestias y Monstruos, Cuerpo, Fondos, Lucha, Mechas, Objetos, Personajes, Vehículos y Vestuario. Así siempre resulta sencillo encontrar las referencias deseadas.

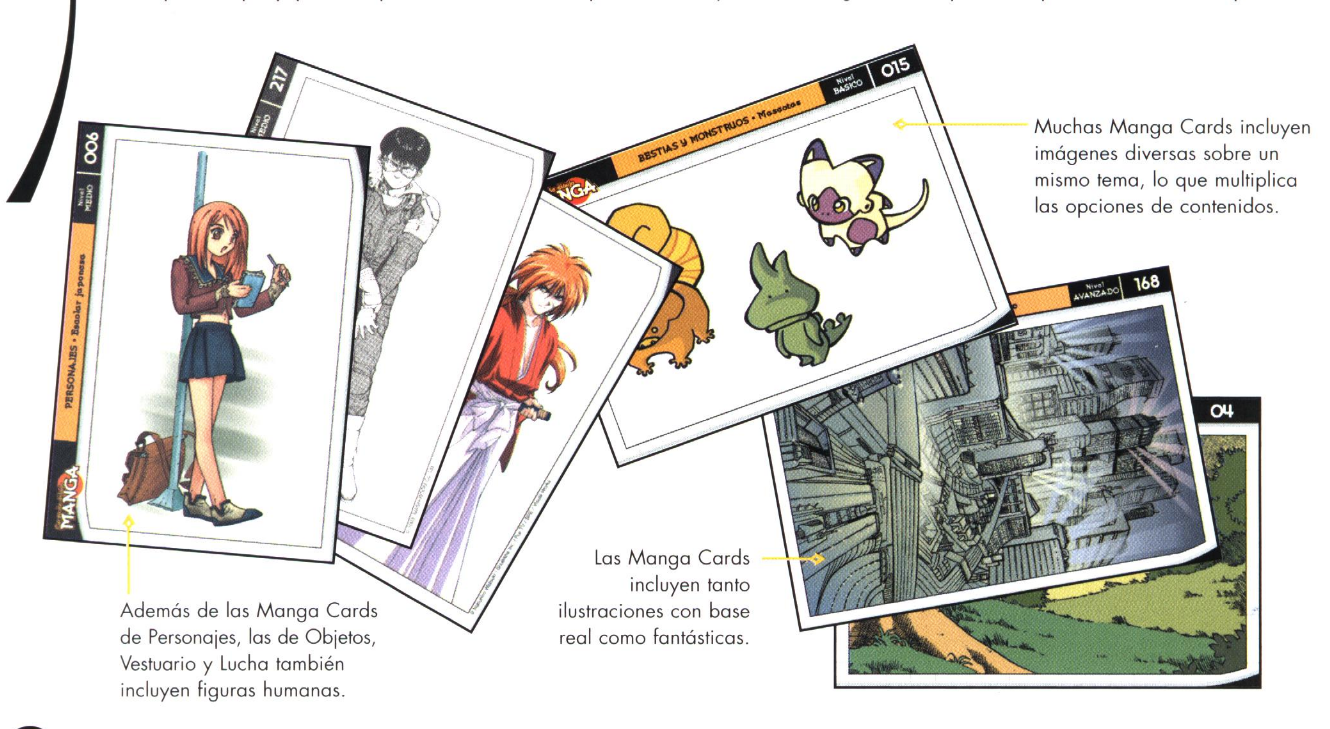
3 ARCHIVADOR

Para mantener las Manga Cards ordenadas y al alcance de la mano, se dispone de un práctico archivador con diez separadores, uno por categoría. El archivador permite un rápido acceso a las imágenes a partir de una referencia general del tema a encontrar.



4 VARIEDAD DE TEMAS

El repertorio de categorías de las Manga Cards incluye temas específicos del manga, como los mechas, además de personajes de manga y anime perfectamente reconocibles, pero también repertorios de objetos genéricos, personajes y poses especialmente creados para esta colección. Lo mejor es usar las Manga Cards a partes iguales como referencia y como fuente de inspiración. ¿Necesitas crear, quizá, un animal fabuloso? Repasa la categoría Bestias y Monstruos y busca la imagen perfecta para tu manga o la inspiración para crear una mejor.



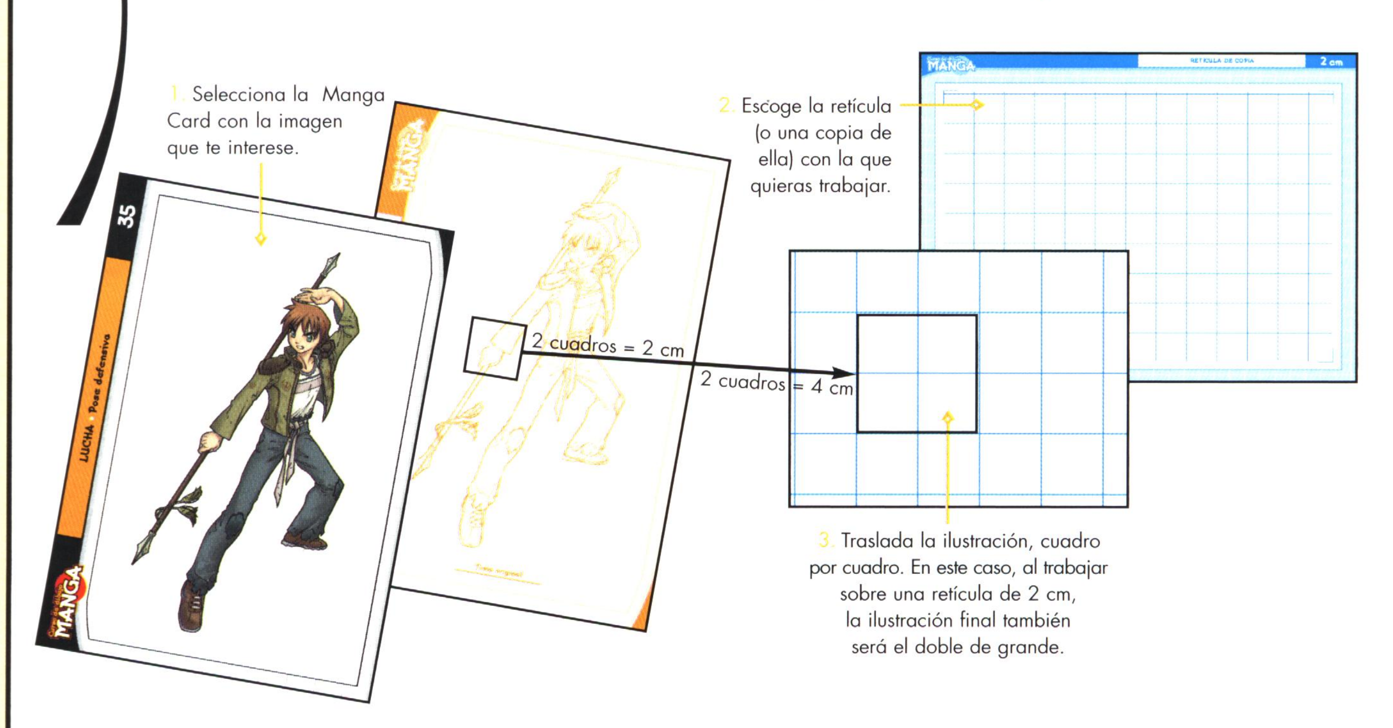
Muchas Manga Cards incluyen imágenes diversas sobre un mismo tema, lo que multiplica las opciones de contenidos.

Las Manga Cards incluyen tanto ilustraciones con base real como fantásticas.

Además de las Manga Cards de Personajes, las de Objetos, Vestuario y Lucha también incluyen figuras humanas.

5 FUENTE DE IMÁGENES

El dorso de las Manga Cards presenta una cuadrícula de referencia, con 1 cm de lado, normalmente con un dibujo de línea o boceto de la ilustración de la parte frontal que permite captar todos los detalles del trazo sin la complejidad añadida del color. Con ayuda de las retículas de copia, cualquier ilustración puede ser trasladada fácilmente a una lámina de dibujo, lo que permite usar las Manga Cards de forma rápida y efectiva.



1. Selecciona la Manga Card con la imagen que te interese.

2. Escoge la retícula (o una copia de ella) con la que quieras trabajar.

3. Traslada la ilustración, cuadro por cuadro. En este caso, al trabajar sobre una retícula de 2 cm, la ilustración final también será el doble de grande.



PRESENTACIÓN

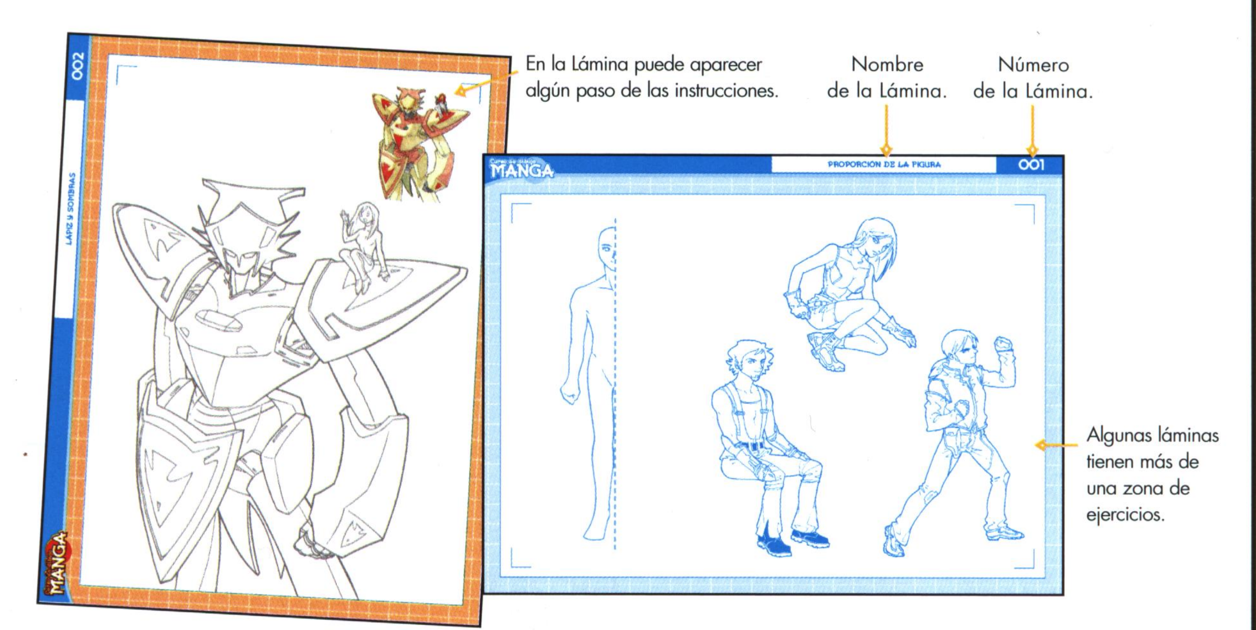
¿CÓMO FUNCIONAN LAS LÁMINAS?

Cada entrega de *Curso de dibujo manga* incluye dos Láminas de Ejercicios diferentes, preparadas para realizar los ejercicios que se van proponiendo en las fichas. Seguir paso a paso las instrucciones es la garantía para obtener el mejor resultado.

1 ESTRUCTURA DE LA LÁMINA

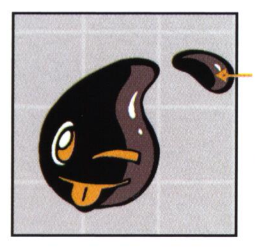
Las Láminas de Ejercicios, de un color o de varios, proponen ejercicios muy diversos relativos a las tres secciones prácticas del curso, Dibujo, Narrativa y Técnica. Las Láminas han sido impresas en papel de dibujo, que permite el trabajo en blanco y negro y en color.

Los niveles de dificultad de los ejercicios propuestos también varían mucho, desde los más básicos a los más avanzados, y las instrucciones para realizarlos siempre aparecen en alguna de las fichas coleccionables de la entrega, donde son fácilmente localizables.

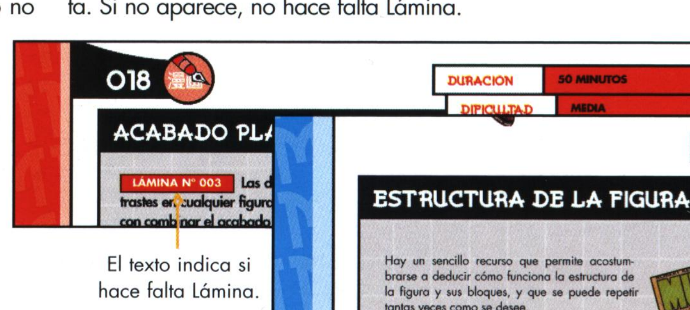


2 ¿CON O SIN LÁMINA?

La parte de las fichas dedicada a los ejercicios prácticos se distingue fácilmente por su fondo gris y por la presencia de su icono característico. Para realizar el ejercicio hace falta disponer de las Láminas de Ejercicios, pero no siempre: algunas propuestas de ejercicio se pueden realizar sin ellas. Para distinguirlas, hay que fijarse si al principio del texto se encuentra o no una referencia a una lámina concreta. Si no aparece, no hace falta Lámina.



El icono de prácticas y el fondo gris definen la zona de ejercicios.



El texto indica si hace falta Lámina.

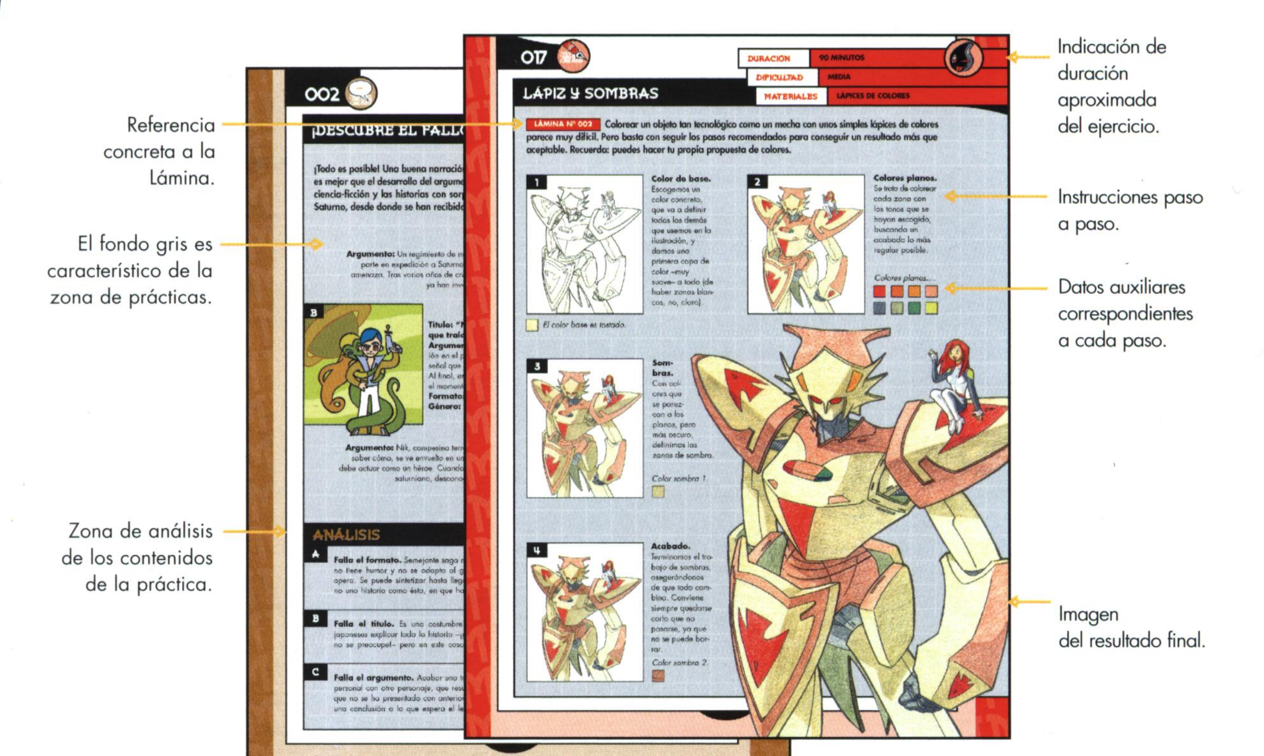
Hay un sencillo recurso que permite acostumbrarse a deducir cómo funciona la estructura de la figura y sus bloques, y que se puede repetir tantas veces como se desee.
Se trata de conseguir revistas o diarios deportivos –está claro que no hace falta que sean actuales– o cualquier otra publicación que incluya fotografías de cuerpo entero, coger un rotulador... y repetir los pasos de construcción de bloques sobre las ilustraciones una y otra vez, sobre la mayor variedad de ejemplos posibles.
Este ejercicio permite estudiar fácilmente los límites del



3 SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES

Como las Láminas de Ejercicios y las zonas de prácticas de las fichas comparten la misma númeración, y en ellas aparece el mismo título, resulta sencillo localizar las instrucciones para una Lámina concreta, que tiene que ver con un concepto explicado en esa entrega.

Las instrucciones paso a paso ordenan el trabajo a realizar, y la imagen final es la mejor referencia de cómo debería quedar la lámina. A veces también se ofrece una zona de análisis que aclara dudas y explica las claves del ejercicio, para poder sacarle el mejor partido.

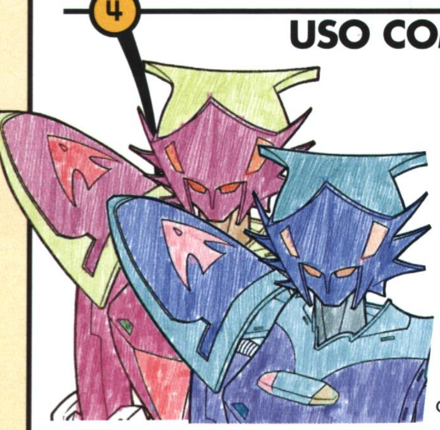




RECUERDA

* En muchos casos, puedes escoger alternativas para completar una práctica, como usar colores diferentes a los propuestos u otros materiales.
* El paso a paso puede dar por sentados conocimientos que se han expuesto en esa entrega o en otra anterior. Repasa las explicaciones para aclarar tus dudas.
* No te fíes de la indicación de dificultad ni de la duración. Son sólo datos orientativos, y cada uno puede encontrar fáciles y difíciles cosas muy diferentes.

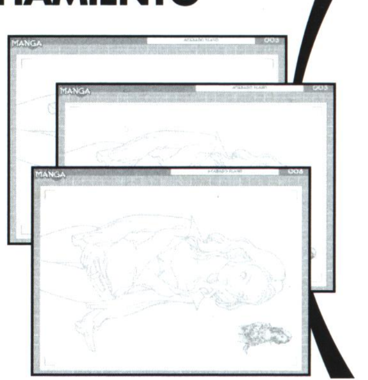
4 USO COMO BOCETO



Antes de empezar un ejercicio, sobre todo uno de coloreado, conviene realizar un boceto, sobre todo si se han escogido unos colores para la ilustración que nos sean los propuestos en la ficha. Una rápida prueba sobre una fotocopia puede ahorrar problemas.

5 REAPROVECHAMIENTO

Hacer fotocopias o calcar las figuras de las Láminas, sobre papel de dibujo si es posible, permitirá además repetir el ejercicio tantas veces como se desee. ¡Disponer de las ilustraciones "limpias" puede permitir probar todas las técnicas en tu imagen favorita!



RETÍCULAS

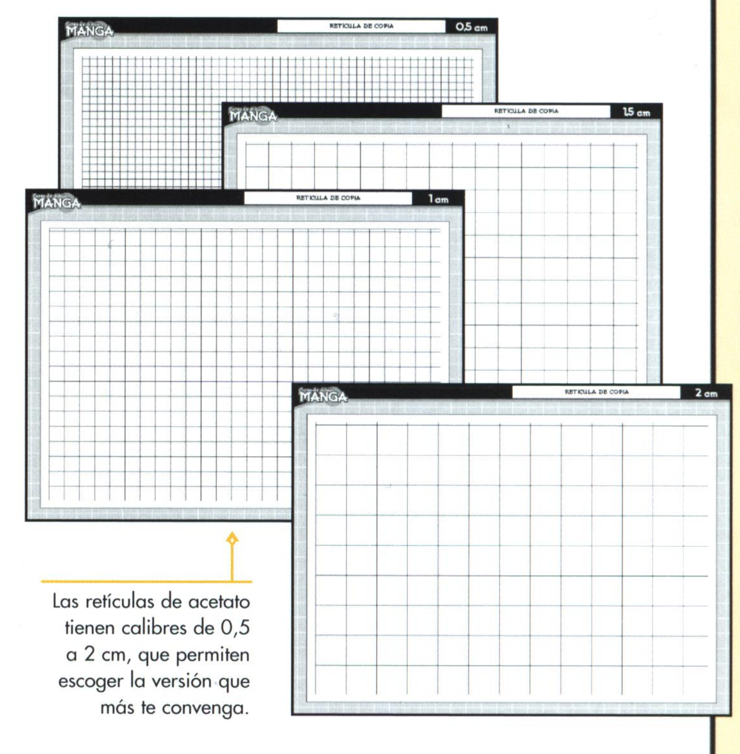
APROVECHAR LAS FUENTES

Para un dibujante, cualquier imagen puede convertirse en documentación. El uso de imágenes como fuente es fundamental si en el manga aparecen personajes y lugares concretos, pero también para aprovechar ideas e imágenes en tus propias creaciones.

Ten en cuenta, sin embargo, que copiar el trabajo de otros no es una idea válida. Si quieres copiar a un personaje concreto, está bien, pero no lo uses en tu propio manga. El mejor uso es la referencia: si quieres colocar a tu personaje exactamente en esa pose que has visto, o sobre ese fondo tan interesante, o hacer una composición concreta parecida a tal otra, entonces es cuando el uso de la retícula puede ahorrarte mucho trabajo.



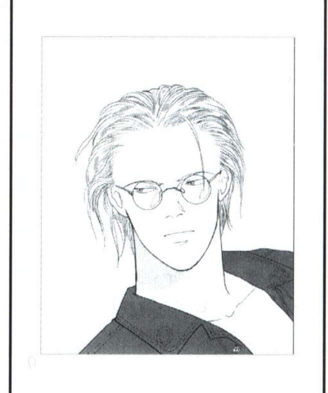
Cualquier imagen es una posible fuente que puedes aprovechar. Piensa en no fijarte sólo en el manga y el anime, sino también en otra clase de publicaciones.



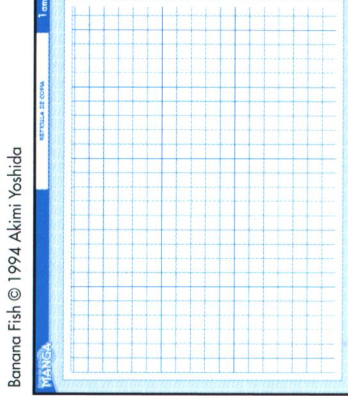
Las retículas de acetato tienen calibres de 0,5 a 2 cm, que permiten escoger la versión que más te convenga.

1 ESCOGE ORIGINAL Y COPIA

En este caso, nos hemos fijado en esta ilustración de la dibujante Akimi Yoshida para *Banana Fish* y, sin que sirva de precedente, vamos a copiarla simplemente porque nos gusta. Si queremos trasladar esta ilustración –o cualquier otra– a otro soporte, primero escogeremos el futuro original. Puede que queramos trasladarla a una lámina, o puede que sea una viñeta. Si quieres una lámina, basta con fotocopiar una de tus retículas sobre papel de dibujo. Si además lo haces en azul (en cualquier buena copistería), te ahorrarás problemas. En cambio, si quieres trasladar el original a una viñeta, es más práctico dibujar la cuadrícula sobre la página.



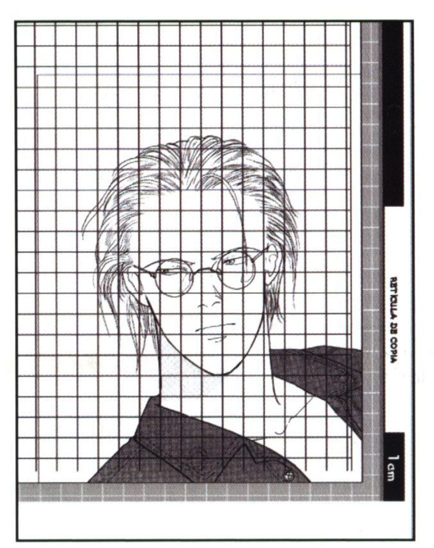
Banana Fish © 1994 Akimi Yoshida

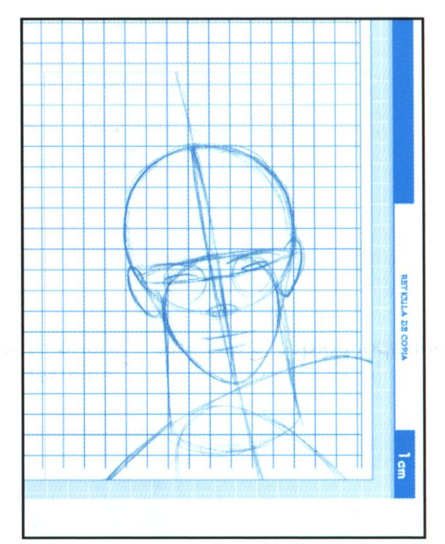


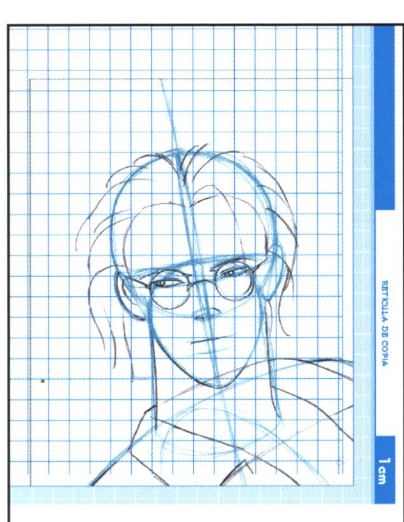
PASO A PASO

Evidentemente, el proceso es tan sencillo como copiar de unos cuadros –los del acetato– a otros –los de la copia–, pero conviene simplificar el trabajo en lo posible. Por tanto, escoge bien la retícula y recuerda que es mucho más fácil copiar la estructura y entretenerse después con todos los detalles, que no empezar por un pequeño detalle y que el conjunto no quede demasiado bien, al no partir de su propia estructura.





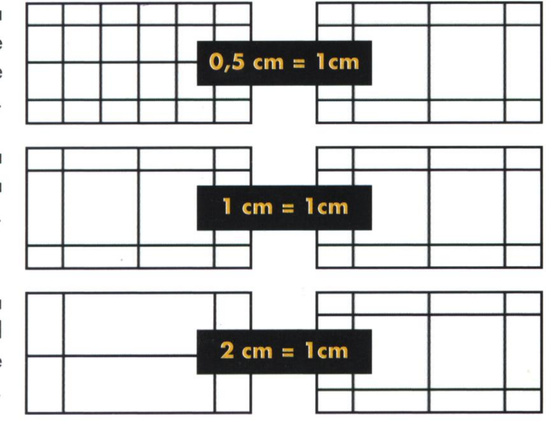




- En este caso, escogemos la cuadrícula de 1 cm porque el dibujo es bastante sencillo. A más detalles, retículas más pequeñas.
- La retícula es una herramienta muy útil cuando se traslada una ilustración que no puede trabajarse mediante una mesa de luz, por ejemplo, por estar en un libro o revista.
- Copiando la estructura, primero se consigue imitar el estilo original, aunque la copia no sea exacta.



LA ESCALA RELATIVA



- La copia será el doble de grande que el original.
- La copia será a escala del original.
- La copia será la mitad de grande que el original.

Las retículas son un recurso interesante para realizar copias variando la escala de lo reproducido. Si quieres reproducir, por ejemplo, un paisaje natural que hayas encontrado en una gran foto, como fondo de una viñeta, estarás haciendo una copia a escala reducida. Para ello, simplemente coloca una retícula sobre el original con una cuadrícula lo más grande posible y trabaja tu copia sobre una escala más pequeña. Cada "cuadro" del original seguirá equivaliendo a un "cuadro" de tu copia, pero el resultado final será más pequeño. Eso sí, si cambias de escala de esta manera, piensa en aumentar o disminuir en consecuencia el nivel de detalle y el grosor de tus líneas.